

Alt-R le jeu de rôles

Version 3.a.0 (a = alpha = en développement, non-jouable).

1 Système

1.1 Général

La réalisation d'une action se fait par un jet de "ATTRIBUT + TALENT + 1D6" contre une difficulté de 9. Le jet est dit *ouvert*, c'est à dire que les scores extrêmes (1 et 6) entraînent un malus ou un bonus de 6 ainsi qu'une relance. La relance suis la même règle sauf que seul le score 6 agit et augmente le malus ou le bonus de 6 et entraîne une nouvelle relance.

1.1.1 Attribut

Un ATTRIBUT est une caractéristique primordiale qui se retrouve chez toute personne, ils sont noté de 0 (faible) à 6 (fort).

L'AGILITÉ représente la souplesse du corps d'un personnage et sa capacité à se déplacer en harmonie et avec fluidité.

L'ENDURANCE est relatif à la capacité d'un personnage d'encaisser les coups, de résister aux empoisonnements, aux maladies, etc . . . de maintenir un effort longtemps.

La FORCE symbolise la puissance physique du personnage, sa capacité à soulever de lourdes charges et à faire des dégats au corps à corps.

La PERCEPTION représente l'acuité des cinq sens d'un personnage : le goût, l'odorat, l'ouïe, le toucher et la vue. Cela comprend le fait qu'un personnage soit habile avec ses organes préhensibles ou non.

2 Annexe

2.1 Talents

Acrobatie	INNÉ
Armes contondantes	INNÉ
Armes de tir	INNÉ
Armes perforantes	INNÉ
Armes tranchantes	INNÉ
Course	INNÉ
Crochetage	ACQUIS
Dissimulation	INNÉ
Équitation	ACQUIS
Escalade	INNÉ
Esquive	INNÉ
Fouille	INNÉ
Natation	ACQUIS
Pickpocket	ACQUIS
Pistage	ACQUIS
Prestidigitation	ACQUIS
Saut	INNÉ

1.1.2 Talent

Un TALENT est une compétence qu'un personnage à développé ou acquis au cours de sa vie, ils sont noté de 0 (faible) à 6 (fort). Il existe deux types de TALENTS.

Les INNÉS que toute personne possède (*Course, Saut, Fouille, etc...*).

Les ACQUIS qui nécessitent un apprentissage pour être utilisé (*Crochetage, Équitation, etc...*).

1.1.3 Savoir

Il existe également des SAVOIRS, noté de 0 (faible) à 12 (fort). Ils représentent une connaissance acquise par le personnage (*Histoire, Mécanique, Chimie, etc...*). La plupart du temps ils ne nécessitent pas de jet, la valeur permettant de décider si le personnage connaît ou non une information. Lorsqu'un test est absolument nécessaire on fait "SAVOIR + 1D6" contre une difficulté de 9.

1.2 Magie

Les utilisateurs de magie disposent d'un cinquième ATTRIBUT nommé tout simplement **Magie** ainsi que de sept TALENTS ACQUIS : *Magie Blanche, Magie Noire, Magie Astrale, Magie de l'Air, Magie de l'Eau, Magie du Feu et Magie de la Terre.*

Les sorts sont répartis en sept niveaux, de 0 (tours simples) à 6 (sorts complexes).

2.2 Savoirs

Alchimie
Cartographie
Chimie
Contrefaçon
Droit
Estimation
Étiquette
Géographie
Herboristerie
Histoire
Mécanique
Médecine
Navigation
Religion